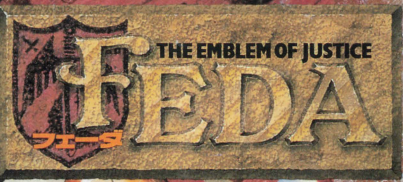
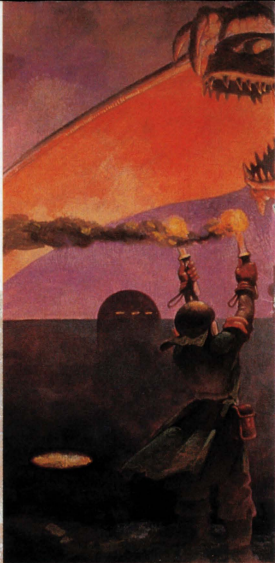
YANOMAN
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
フェーダ
取扱説明書
THE EMBLEM OF JUSTICE
FEDA
フェーダ
エンブレム オブ ジャスティス
スーパーファミコン®
SHVC-63

ごあいさつ

この度はシミュレーション・ロールプレイングゲーム『FEDA－THE EMBLEM OF JUSTICE』をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。

ゲームを開始する前に、この取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご使用下さい。

使用上のご注意

・ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
・テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
・長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
・精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
・端子部に手を触れたり、水に濡らすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
・シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
・スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

MANUAL〈CONTENTS〉

ミルドラス＝ガルズ戦史

フェーダストーリー

ミレニアム・ナイトメア戦役（千年戦争）勃発

かつて平和や愛という言葉がこの地にもあった……

教会によるゆるやかな支配は民衆を平和に統治し、人々は神の名のもとにおだやかな生活を享受していた。しかし、未知なる可能性を信じたヒューマンという種族が私有を始めたことに端を発した小競り合いは、やがて戦争というバケモノに姿を変えてしまった。ヒューマン対亜人類の種族間戦争－千年をも数えた大戦への火蓋であった。

終焉の四賢者

種族間戦争であったはずの戦争はいつしか泥沼化し、数百年の時を刻んだ頃には、誰が誰と何のために始めた戦争であるのかすらわからなくなっていた。美しいミルドラス＝ガルズは血塗られた大地となり、誰もが神を呪っていた。

戦争も六百年を過ぎた頃、膠着した戦局打開を計ったある亜人類勢力があった。それがグルナレイムだった。古代に封印されたと伝説に残る「終焉の四賢者」と名付けられた最終兵器を発動したのである。これにより、ヒューマンの拠点であった北東部は跡形もなくなった。大戦以前にはメッカのあったこの地方は、のちにファントムゾーンと呼ばれる人跡未踏の地になる。

〈ミルドラス＝ガルズ全図〉

戦争終結、階級支配への兆し

戦況と大地の形を一変させたこの戦争は、グルナレイムとドラゴニュートの２つの種族によって終盤を迎える。

２つの種族はバルフォモーリア共和国を建国。その国は、カリスマを求めた全世界の民衆の支持を集めるのに、そう時間を必要としなかった。ヒューマンを中心とした勢力は敗走を続け、バルフォモーリアが共和制を柱とした一帝国を発令する頃に戦火は収まっていた。

シエナ・ブラフォードを中心としたグルナレイムとドラゴニュートは元老院を設立、全世界の統一を確認した。

しかし、思想家アンデラ・バルザークは難民救済と２つの種族によるニセ共和制に抗議する活動を始めた。これがアルカディア運動の起源である。

スクーデリア総督コバルト・アクセレイセス

帝国は大戦終結を全世界に宣言すると共に、新創世紀(グルナレイム暦)元年を発した。全国に49の自治州と13の統治区が設立された。そして、統治区の一つであるスクーデリアにも総督府がおかれ、元老院はコバルトを初代総督として送り込んだ。

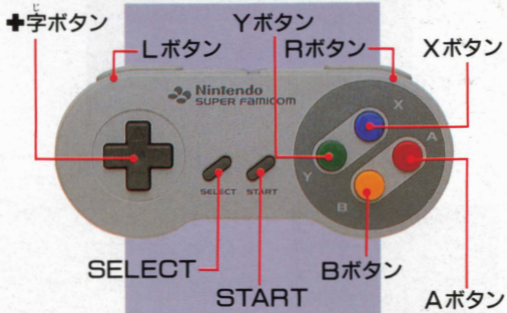
治安執行という恐怖

元老院がとった統治区という制度は、事実上の植民地化であり、スクーデリアはその支配のヒナ型として選ばれたのである。

ヒューマンなどの種族を下層と認め、反逆を企てたという言いがかりとその鎮圧は、まさに血の粛正と呼ぶにふさわしかった。

脱走兵ブライアン・ステルバート

スクーデリアで下層種族弾圧の嵐が吹き荒れる中、ヒューマンでありながら帝国軍治安執行部隊という弾圧する側にいたブライアン・ステルバートは、あるゲリラ掃討作戦(ただの虐殺であったが)中に、上官に対し反旗を翻し、反逆罪で捕縛されてしまう。帝国の恐怖政治に強い疑念を持ったためである。牢の中でブライアンは帝国に訣別することを決心し、ついには脱走を敢行する。脱走兵に明日はあるのか？

コントローラ各部と主な操作

基本操作(通常L・Rボタンは使いません)

✚字ボタン	キャラクターの移動やコマンドを選択するときなど。
Aボタン	コマンドなどを決定させるときに使います。
Bボタン	コマンドをキャンセルするときなどに使います。
Xボタン	主にユニットのステイタスを見るときに使います。
Yボタン	使用しません。
START	ゲームをスタートするときなどに使用します。
SELECT	使用しません。

ワンハンド操作

左手のみで操作できます(キャンプモードで変更)

ボタンのわりあては次のとおりです。

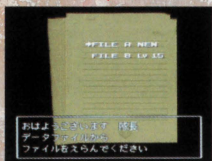
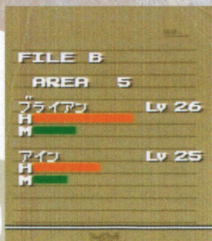
✚字ボタン…………ユニットの移動、コマンド選択など。

Lボタン…………コマンドの決定時に使用します

SELECT…………キャンセルなど

ゲームの概要

プレイヤーは12に分かれたエリアをシミュレーション戦闘をしながら、ストーリーを進行させせます。

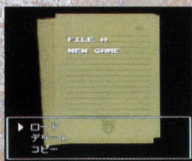
ゲームの始め方

セーブデータがない場合にスタートさせますと、すぐにオープニングへ。

タイトル画面で、スタートボタンを押すとファイル選択画面にうつります。A、B2つのファイルからプレイするファイルを選びます。

はじめてPLAY

ロード

つづきをPLAY

ロード

ファイルがいっぱいのときNEWゲームをするには、A、Bいずれかを“デリート”（消す）します。

セーブデータについて

セーブは、ゲーム中の「キャンプ」でおこないます。(→P.17)データを選んで“ロード”すると、ゲームが再開されます。

ACT.1 エリアマップ

主人公ブライアンの部隊（プレイヤー）を、各12のエリアマップ上のポイントを進ませながら、ゲームを進行させせます。

ブライアンの部隊

敵要塞

町・村

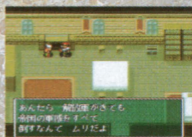
敵部隊

GET READY?

ACT.2 ポイント、イベント

エリアマップを進み、マップ上にあるポイントにたどり着くと、そのポイントの拡大マップ(フィールドや町など)に切り替わります。

情報収集

ブライアンとアインは、✚字キーの操作によって町や村を自由に歩き、人々と話すことによって、近隣の帝国軍の動きや戦況を知ることができます。また、武器の調達やアイテムの発見も可能です。

イベント

ポイントによってはイベントが発生し、そのイベントをこなすことによって、エリアマップに新たなルートが開通することもあります。

志願兵

解放運動のために戦っているブライアンたちに共感し、自ら部隊入りを志願してくる者もいます。

ACT.3 交戦

敵部隊と同ポイントに!

自分の部隊のコマを進め、敵の部隊や伏兵とぶつかると、戦闘フィールドになり、戦闘状態に入ります。

MISSION 指令

その場の指揮官より、ミッション(戦闘目的)が出されます。味方ユニットを操作して戦闘をおこない、ミッションをこなすと戦闘終了です。

そして、戦場へ

味方ユニットを操作

攻撃!

VS

GET READY?

ACT.4 称号を得る

戦闘を終了すると、結果が報告されます。軍資金や解放軍からの成功報酬（シェル）と経験値が与えられ、部隊の戦いぶりの評価として『称号』をうけます。

ACT.5 エリアのクリア

エリアの作戦を全て終え、最終ポイントに到達すると、エリアは終了します。ブライアンたちは、新たなる作戦のために次のエリアへ向います。

ACT.6 ゲームオーバー

戦闘により『ブライアン』又は『アイン』のHPが0になり戦死すると、ゲームオーバーです。最後にセーブした地点から再挑戦して下さい。

味方が倒された!!…▸捕虜収容所へ

HPが0になった味方ユニットは、ひとまず帝国軍の『捕虜収容所』へ送致されます。再びユニットとして部隊に復隊させるには、キャンプに戻り、ブライアンとアインで収容所襲撃をしなければなりません。

いったん収容所送りになった味方ユニットは、部隊編成からはずされてしまいます(→P.17)。

日付が３日進む

ON THE AREA MAP

エリアマップのコマンド

FEDAは各エリアの作戦をこなしながら、各ポイントをスゴロクのように自分のキャラを進めて行きます。

エリアマップの画面の見方

グルナレイム歴

聖天地の月（第1月）	碧き樹の月（第5月）	白き祝の月（第9月）
処女の月　（第2月）	凱旋の月　（第6月）	眼降誕の月（第10月）
緋の陽の月（第3月）	黒き龍の月（第7月）	愁の光の月（第11月）
跳ね駒の月（第4月）	雷鳴の月　（第8月）	淡き霜の月（第12月）

敵部隊は全滅させると、エリアマップから姿を消します。ゲームの進行をはずれて、来た道をもどって残っている敵と戦闘することもできます。

❖エリアマップのメインコマンド

移動	エリア上の自分の部隊を移動させるために使い、✚字キーで進む方向を選択します。
キャンプ	部隊の編成やセーブなど、ゲームの整理のために使用するコマンドです。
待機	そのポイントにとどまるために使うコマンドです。町や建物内に入るときに使います。

いどう(移動)

エリア上では進める方向が矢印で示されます。✚字キーで方向を選択して、Aボタンを押し、YESと決定するとポイントを移動します。

エリアマップ上の敵、味方とも部隊は基本的に1ターン内に、一歩ずつしか進めず、1ターンが消費されると、日数が一日分経過します。

敵のターン

敵（バルフォモーリア帝国軍）もそれぞれの部隊の目的に合わせてエリア上を移動したり、待機します。

キャンプ

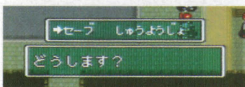
自分のフェーズ内でキャンプへは何度でも入ることができます。移動や待機を決定する前に、✚字キーでキャンプを選択して下さい。コマンド処理係にAボタンで、話しかけると各コマンドが出ます。

キャンプでのサブコマンド

- キャンプ
  - アイン / ウィッシュボーン
    - セーブ：そこまでのゲームの記録をセーブします
    - 収容所：戦闘で、倒された仲間を救出できます
  - トム / ジム
    - 編成
    - 倉庫
      - 入れる
      - 出す
      - 捨てる
    - 設定
      - サウンド
      - ウィンドウ
      - キー操作

アイン(AREA2まで)・ウィッシュボーンの処理するコマンド

セーブ

キャンプで、アインまたはウィッシュボーンに話しかけると、現在までプレイしたファイルにデータセーブすることができます。セーブを選んで、Aボタンで決定して下さい。キャンプ以外ではセーブはできません。

しゅうようじょ

捕虜収容所に行くためのコマンドで、ブライアンとアインで戦闘し敵兵を全滅させれば、帝国軍に捕まった味方キャラを救出できます。そのユニットを出撃させるには、改めて編成しなければなりません。

助け出すと……

他のメンバーに話を聞く

キャンプには現在部隊に入っているキャラが部屋にいて、Aボタンを使用して会話できます。

※イベントや状況によって会話が変化します。

トム(AREA2まで)・ジムの処理するコマンド

へんせい

戦闘に出撃するユニットキャラを選択するコマンドです。マークを合わせAボタンで矢印を消すと、出撃メンバーから外せます。

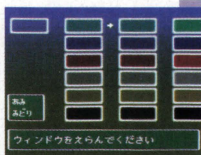
出撃人数(最大10人)

そうこ　いれる・だす・すてる

部隊が所有しているアイテム類をやりくりするコマンドです。キャラやアイテムを選択してAボタンで決定できます。(Bボタンでキャンセル)

せってい　サウンド・ウィンドウ・キーそうさ

ゲームのコンフィグを選択するコマンドです。ステレオ／モノ、ウィンドウの色、コントローラキー操作法が選べます。

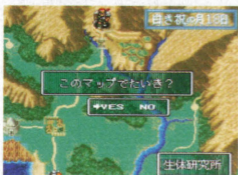
サウンド設定

ウィンドウ設定

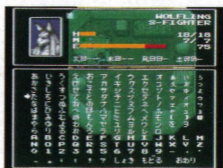
キー操作

たいき(待機)

エリア上で、現在いるそのポイントに留まるときに使います。待機した場合にも自分のフェーズは終了してしまいます。

町や建物などで、STAY……

要塞などの施設などの内部にはいるときは、“たいき”を使ってその場でSTAYしてください。

オリジナルの名前をつける！

キャラクターの名前をかえることができます。“へんせい”で、名前をかえたいキャラにカーソルを合わせXボタンを押して下さい。

キャラを選びXボタン

STALK THE TOWN

町・村などでのコマンド

エリア上の町や村に進むと、町モードになり、ブライアンとアインを＋字ボタンで歩かせることができます。

話す・調べる

町の人や対象物の隣でＡボタンを押すと、人と話したり、モノを探し出したりできます。

トビラの中へ▶

出る

対応

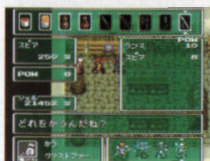
町を出るときはＹＥＳで決定です（フェーズ終了）。町の出口は、エリア上で進める方向と対応しています。北への出口が閉ざされている町からは、北に進む矢印は出ないのです。

イベントをクリアすると…

◀イベントをクリアすると、新たなルートが開かれます。

ショップのコマンド

町には武器などを売る店があります。解放軍に協力的で、アイテムを提供してくれる店もありますが、基本的に武器は購入しなければなりません。

かう（買う）

①店の主人に話しかける。
②品物を持つキャラを選ぶ。
（装備できる武器が点灯する）
③Aボタンで決定する。
（Bボタンで前画面に戻ります）

うる（売る）

①誰のモノを売るか？✚字ボタンで選択する。
②何を売るか選択。（売値表示）
③Aボタンで決定（倉庫のアイテムは売れません）

みせをでる（店を出る）

ショップでの用事を終わらせたいときにこのコマンドを選びます。Bボタンでキャンセルして買い物をやめることもできます。

BATTLE FIELD

戦闘でのコマンド

敵部隊にぶつかると、戦闘画面に変わり、各戦闘のミッションにあわせて敵ユニットと戦闘します。HPが0になったユニットは戦闘不能です。

MISSION（作戦指令）

敵ユニットを全て倒し、部隊を全滅させると戦闘は終了します。しかし、各戦闘には状況に応じた目的があり、戦闘前『MISSION』で出された作戦を遂行すれば、(敵兵が残っていても)戦闘は自動的に終了します。

主なミッションの種類

a. 敵ユニットを全滅させる
b. 一定の地点、拠点に到達する
c. あるターン数戦闘をこなす
d. ボスのみ（または以外）を倒す
e. 指定の敵（または以外）を倒す

❖戦闘フィールド画面 〈攻撃中画面〉

行動しているキャラ　　地形効果

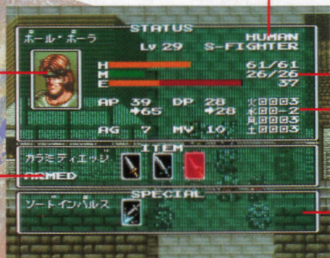
使用武器　　攻撃目標キャラ

▶１ターンにつき各キャラは１行動で、終了すると、ユニットは青(味方)、赤(敵) に変化。

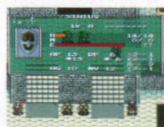
戦闘のメインコマンド

移動	キャラを移動させるためのコマンド移動後に下記の行動を決定させます。
攻撃	移動後またはその場で、攻撃範囲に敵がいる場合攻撃します。
特殊	MPを使用して各キャラの特殊技能（魔法など）を使えます。
アイテム	アイテムを使ったり、味方キャラに渡すことができます。
待機	移動後またはその場で何も行動せず、待機するためのコマンドです。

ステイタス画面

戦闘中にカーソルを味方キャラに合わせて、Xボタンでクリックするとステイタスがみられます。

- H…ヒットポイント(体力)
- M…マインドパワー
- E…経験値
- ATP…攻撃力
- DFP…守備力
- AGT…すばやさ
- MVP…移動力
- 魔法耐性　魔法属性（水系はフロストなど→P29）別の被ダメージの強さ

敵にカーソルを合わせると……

敵ユニットにカーソルを合わせ、Xボタンを押せば味方と同様にステイタスを見ることができます。

いどう(移動)

戦闘は、味方→敵→味方→敵…というように交代で行動します。互いの残ユニット数で、順番が変化します。味方ユニットにカーソルが回ってきたら、行動させたいキャラ(自由に選べます)をクリック(Aボタン)して、「いどう」を選ぶと、キャラの行動可能範囲が点滅します。

アイテム(使う、渡す、装備)

アイテムをやりくりするときに使うコマンドで、戦闘中に使えるアイテムを選択すると、使用可能ターゲットが点滅します。

たいき(待機)

行動をせずにユニットの順番を終えます。そのターンでのユニットの行動は、次のターンまで行動できません。

BATTLE FIELD

たたかう(攻撃)

移動（またはその場）させて攻撃を選択すると、アニメーションに変わり、攻撃射程の中にいる敵（複数の場合は敵を選択後）に対し、攻撃を仕掛けます。

武器を選択

ターゲットを決定

アインの一閃

帝国軍の攻撃

戦闘アニメーション画面では、与えたダメージと得た経験値が表示されます。
レベルアップもおこります。

とくしゅ(特殊攻撃、魔法)

一部のユニットは、マインドパワーを消費して特殊技能を使います。コマンドを選び(魔法ならそのグレードも選択)射程ターゲットに使用させます。

★必殺技(ソードマンなど)

ブライアンのソードインパルス!

ファイターやソードマンなどは、精神力を集中(マインドパワー消費)させ、必殺ワザで一撃必殺を狙います。

★攻撃魔法(ソーサラーなど)

エルのエアボルト!

攻撃魔法には魔法のグレードがあり、魔法選択後+字キーの左右でグレードを選択して、攻撃ターゲットを決定してください。

★回復、補助魔法(ナースなど)

エリスのリメイク!

回復系の魔法にも、グレードがあり、+字キーの左右で選択後、ターゲットの味方に+字の影を合わせて決定させます。

てったい(撤退)

いずれかの味方ユニットをSTARTボタンでクリックすると、撤退できます。

撤退ができない戦闘もあります

BATTLE FIELD

特殊技能一覧

戦士系必殺ワザ

キャラ	ワザ名	消費MP	効果など
ブライアン	ソードインパルス	8	射程2 敵1に会心のダメージ
アイン	峰月斬	6	〃 1 〃1に会心のダメージ
ドーラ	ブリングバインド	5	〃 3 〃1をマヒさせる
ダン	ハンマースイング	8	〃 1 〃5に会心のダメージ
ロイス	フリントライアー	10	〃 2 〃1に会心のダメージ
シシマル	抜刀牙居合ぬき	10	〃 2 〃1に会心のダメージ
ジェダ	サンダーブレス	8	〃 2 〃1に会心のダメージ
アービー	レイジングブロー	14	〃 2 〃13に会心ダメージ
リチャード	ファイアーブレス	10	〃 2 〃1に風系のダメージ
スティンガー	ボルトファニング	18	〃 3 〃25に火系のダメージ
トビカゲ	無双手裏剣	10	〃 2 〃13に会心ダメージ
シム・エムス	フレイムショット	12	〃 3 〃1に火系のダメージ

回復・補助魔法

魔法名	MP	効果など
リメイク＃1	7	味方５・HP約10回復
リメイク＃2	12	〃 ・HP約20回復
リメイク＃3	30	味方全・HP約30回復
トリート ＃1	3	味方１・HP約12回復
トリート ＃2	5	〃 ・HP約28回復
トリート ＃3	9	〃 ・HP全回復
サイキックエイド	10	味方１・MPを回復
リペア	5	毒などの味方を正常状態に回復
アンカース	5	呪いの回復
マジックバリア	16	敵の魔法を３ターン回避
カーズ	10	敵の魔法を封じる
ターンアンデッド	12	敵の死霊系を即死させる
死の波動	12	敵を瀕死状態に追い込む
ドレイン	1	敵のMPを吸収

攻撃系魔法

魔法名	MP	主な使用キャラ
フレア＃1	3	ソニア・ガスト
フレア＃2	12	ソニア・ガスト
フレア＃3	18	ソニア
フレア＃4	24	ソニア

魔法名	MP	主な使用キャラ
フロスト＃1	6	エル・コノリー
フロスト＃2	16	エル・コノリー
フロスト＃3	20	コノリー
フロスト＃4	34	コノリー

魔法名	MP	主な使用キャラ
エアボルト＃1	2	エル・コノリー
エアボルト＃2	10	エル・コノリー
エアボルト＃3	15	エル
エアボルト＃4	20	エル

魔法名	MP	主な使用キャラ
ガイア＃1	10	ソニア・ガスト
ガイア＃2	18	ソニア・ガスト
ガイア＃3	22	ガスト
ガイア＃4	30	ガスト

MISSION OVER

MISSION END

それぞれの戦闘が終了すると戦闘結果の精算がおこなわれ、シェルや経験値のボーナスがもらえます。

レベルアップ

戦闘中とは別に、ミッションをこなすとボーナス経験値が入り、この画面でもレベルアップすることがあります。

称号の変化

戦闘の方法に応じて、プレイヤーの部隊の称号が変化します。称号は3つの属性に合わせ9階級あり、リブラ（天秤）値のアップダウンがカギを握っています。

リブラ値とは

プレイヤーの戦闘によって上下する数値で、ミッション無視や必要以上の敵を殺すなどの行為でポイントが下がります。その数値の収支によ　て称号が変化し、部隊の属性を決定します。

メンバーと属性

各キャラはそれぞれの属性により、仲間になったりならなかったりします。属性の変化によって一度仲間になったキャラも部隊を去ってしまうこともあります。

遊撃部隊の９つの称号

属性：ロウ → ニュートラル → カオス

 フェダーイン

 ヴァルキュリア

 グリフィス

 ブレイドイーグル

 バイパー

 ファントム

 バルログ

 ヘルハウンド

 ジェノサイド

武器・アイテム一覧

	アイテム名	攻撃力	使用効果
ソード、刀系	ショートソード	+8	−
	ミドルソード	+12	−
	ファングサーベル	+14	−
	ブロードソード	+16	−
	ロングソード	+18	−
	リアバリアント	+16	25%でクリティカルヒット
	ニンジャブレード	+17	40%でクリティカルヒット
	ツバイハンダー	+20	−
	サムライソード	+22	30%でクリティカルヒット
	クレイモア	+24	−
	バスタードソード	+25	−
	カラミティエッジ	+26	20%でアンデッドの効果
	トールブレード	+26	−
	スザク	+28	20%でクリティカルヒット
	シェイドフレア	+30	30%で瀕死
	?	−	−
	?	−	−
ハンマー	アックス	+10	−
	スチールアックス	+12	−
	バトルアックス	+14	−
	ヒートアックス	+18	−
	ウォーハンマー	+22	30%でクリティカルヒット
	スレッジボマー	+24	10%で即死
ボウ	ライトクロスボウ	+15	−
	ヘビィクロスボウ	+20	−
	アルバレスト	−	30%でクリティカルヒット
ガン	カタパルトバレル	+25	−
	リニアバレル	−	40%でクリティカルヒット
スピア	スピア	+8	−
	ジャベリン	+12	−
	トライデント	+19	−
	ラウディスピア	+24	−
	ラウンデルピルム	−	−

	アイテム名	攻撃力	使用効果
ナイフ	ホーリーナイフ	+10	20%でクリティカルヒット
ランス	ランス	+10	―
	クロムランス	+17	―
	ドラグーン	+22	―
	ヴィファランクス	―	?
杖	ソウルスタッフ	+12	―
兵器	アタックユニット	+18	―
	アサルトザック	―	?
ナックル	アイアンナックル	+13	―
	タイガークロー	+17	―
	シャドゥナックル	―	―
ウィップ	レザーウィップ	+13	―
	リップハウリング	+17	40%でクリティカルヒット
	イービルレイザー	―	?

◈アイテム

アイテム名	使用効果
レザーリスト	戦闘中装備で防御４UP
ガントレット	〃　防御８UP
クロムフィスト	〃　防御10UP
ブレードレジスト	〃　防御14UP
レーション	戦闘中使用でHP12回復
フードパック	〃　HP28回復
サバイバルパック	〃　HP全回復
アンチドウテ	〃　異常状態の回復
マインドリペア	〃　MP12回復

33

ARCADIAN LIBERATION ARMY

アルカディア解放軍ファイル

帝国の統治政策である民族弾圧が猛威をふるったスクーデリア大陸。苦しむ民衆を自由の大地に解き放つために組織された反乱軍。

アルカディア解放運動

千年戦争の末期、羊の皮を被った共和国として建国されたバルフォモーリア、その陰謀を予見したアンデラ・バルザークによって提唱された「理想国家」を求めるレジスタンス活動。この運動がスクーデリアにおいて本格的なゲリラ活動を巻き起こし、やがてアルカディア解放軍となる。

アンデラ・バルザーク

遊撃部隊の創設

ゲリラ的な反乱組織にしか過ぎない解放軍。この戦局を打開すべく、参謀長コウメイが切り札としてエキスパートコマンドによる精鋭傭兵部隊の創設にかかった。これが遊撃部隊である。種族、思想にこだわらず、戦闘力のみで部隊編成された。

コウメイ

◀千年戦争伝説の剛腕戦士。智将としても誉れが高い。

トールマン

◀解放軍の軍師。そのクールな洞察力には定評がある。

解放軍独立第３遊撃部隊

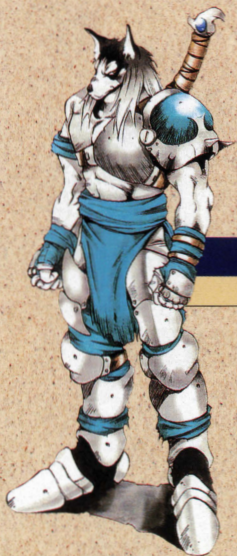
ブライアン・ステルバート

種族：ヒューマン　兵種：ソード・ファイター

元帝国軍治安執行部隊第８班小隊長。千年戦争末期最大の作戦に参加。最前線部隊唯一の生還者である。終戦後、コバルトの独裁体制に疑問を抱き下野する。

アイン・マクドガル

種族：ウルフリング　兵種：ソード・ファイター

千年戦争の頃より、アイン率いるゴールドアイ小隊は、軍屈指の作戦遂行率を誇った。奇襲作戦においては、その才に長けている。しかし、終戦後ブライアンと共に帝国軍治安部隊を離脱、スクーデリアにて脱走兵となる。

NEUTRAL UNIT

ニュートラル ユニット

ドーラ・システィール

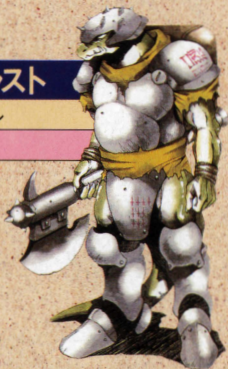
種族：フォックスリング　兵種：アーチャー

アインの部隊に所属していた気性の激しいアーチャー。その腕はアインも舌を巻くが、彼の苦手な存在でもある。

ダン・ダーレスト

種族：リザードマン

兵種：ソードマン

山奥で仙人同然の暮らしをしている無頼漢。子供の味方という看板を持つが、帝国には異常な反応を示す。力強い存在。

アリア・カーマインレイク

種族：エルフ　兵種：ナース

失踪したフィアンセを追ってスクーデリアへ。彼氏の捜索も兼ねて、押し掛け的に部隊に入り込む。
部隊では貴重なナースである。

トビカゲ

種族:アームドウイング

兵種:ニンジャ・ファイター

本人は、異国からやってきたと言っているが、事の真偽は不明。帝国軍・四提督の一人“ラセツ”を師の仇として追っている。

ロイス・ヘッグマイヤー

種族:ヒューマン　兵種:ソード・ファイター

解放軍混合部隊の女性士官。頼りになる女性ファイターである。一見気丈な女性といった印象だが、その内面になぜか悲しみを秘めている。

シシマル

種族:レオ

兵種:カタナ・ソードマン

街から街へと、決闘屋をしながら稼いでいるレオ族の男。東方文化にかぶれていて、随所にその影響がみられる。

クリストファー・ディグッド

種族：セントール　兵種：トルーパー

少し、頭が……（!?）のナイト。正義感は強く、まさに弱きを助け……をモットーにしている立派なナイトだが、妄想癖がある。

メラネウス

種族：ガーゴイル　兵種：エア・トルーパー

千年戦争の時代に遺伝子操作によって生み出された戦闘生物。自我を持って行動を始め、ブライアンたちを主人と思うようになる。

ジェダ・クロウニー&リビティーナ

種族：ガーシタルとレッドドラゴン

兵種：ドラグーン

メスドラゴンのリビティーナを引き連れ各地を放浪するドラゴンライダーの傭兵。過去や素顔は全く解らない。

スティンガー

種族：ヒューマン

兵種：ガンナー

クーデターが始まったことを本土で聞き、この地に来た武器商人。自らも怪しげな武器を使いこなす。

LAW UNIT

ロウ ユニット

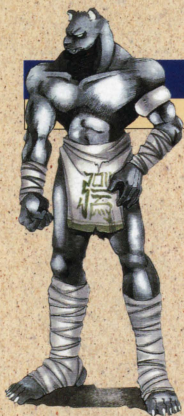
エリス・ウッドランド

種族:アルシデア	兵種:ナース

千年戦争の孤児を引き取り面倒を見るバーゼル村のナース。戦争を憎み、解放軍にも参加していない。攻撃力はないが、治癒魔法は計り知れない何かを秘めている。

コノリー・ラフレシア

種族:アルシデア	兵種:ソーサラー

まだ覚醒しきっていないが、それでも強力な魔法を持つ戦災孤児。自分の危機を察知すると瞬間移動してしまう特殊能力を持つ。なぜかアインに、なつきはじめる。
ロウ属性ではあるが、部隊を離れることはない。

アービー・ヘクソツォール

種族：カーカル　兵種：ベアナックル・ファイター

解放軍諜報員であり、元は拳法の達人である。以前、アルティメット・ファイティングで、対戦相手を誤って殺してしまった過去を持つ。

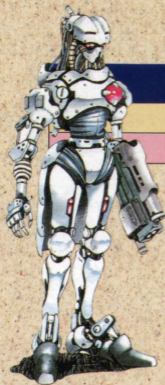
ジニー・ロックウェル

種族：セントール　兵種：トルーパー

本土の上級ナイトの御令嬢だが、修行の旅に出されている。生来、喧嘩もできない性格だが太刀筋は鋭く、代々引き継がれた手腕は圧巻。

シェーン・ウレイドバーク

種族：クラナス　兵種：ウイング・ファイター

ロイスの意志に賛同し、解放軍混合部隊に所属している。ロイスらとのアルノス討伐を目的とした作戦を展開中に帝国軍に捕縛され、収容所に送り込まれる。

シム・エムス

種族：マシンヘッド

兵種：マシン・ソードマン

自ら率いる機人兵部隊を同じ機械兵の"コロッサス"一騎に沈められた過去を持つ。神学校の教師をしながら、復讐に燃えている。

リチャード・バルテュークス

種族：ドラゴニュート　兵種：ソードマン

帝国軍の四提督とも言われる"バート"を父に持つ。しかし、熱血漢の彼は父や帝国のやり方に反発を抱き、処刑されそうになるところを遊撃部隊に救われる。

エル・ノースウィンド

種族：エルフ　兵種：ソーサラー

司祭の血を引く、老師ドラゴニュートの従者。攻撃魔法に秀でているが、自らの精進以外には興味を示さない。己れを高めるために遊撃部隊に参加する。

CHAOS UNIT

カオス ユニット

シェリー・ラクソマーコス

種族：ウルフリング　兵種：ソード・ファイター

最終兵器の謎を探るニヒルなファイター。帝国軍に立ち入りすぎて、フレイアの幻影の森に追い込まれた。

リョウカン

種族：ヒューマン
兵種：ソウ・ファイター

僧侶の職を捨て、酒と殺戮と女に生きる破戒僧。敵を地獄に送って楽にしてやることを功徳にしている。

ソニア・ブルームーン

種族：ダークエルフ　兵種：ウィザード

アルデンヌの森に棲む。近隣の村では魔女と畏れられているが、森を護るためにしか魔力を使わないとも言われている。

ランス・スレイダース

種族：セントール	兵種：トルーパー

千年戦争ではナイトとして功績を上げたが、領主が行方不明となり、落ち武者野武士集団を作っている。

ティータ・ブレイド

種族：グリフィス	兵種：エア・トルーパー

砂漠のスクルド神殿で、砂漠の守り神"デ・サルート"を護る神官。

ガスト・ダークノア

種族：ヒューマン	兵種：ウィザード

過去に何があったかは不明だが、性格の破綻した魔道士。"ギースの密林"では神として崇められている。

BALFOMAURIA EMPIRE FORCES
バルフォモーリア帝国軍ファイル

千年戦争末期、バルフォモーリアは共和政治を御旗に帝国を建国するに至った。帝国の首脳はグルナレイムやドラゴニュートによって占められている。

コバルト・アクセレイセス
［スクーデリア総督］

種族：グルナレイム

兵種：ウイザード

元老院にあって異端児とされていたが、辺境の地スクーデリアの統治を委任され総督に任命される。隻眼のグルナレイム族である。

帝国軍組織図

- バルフォモーリア帝国元老院
  - スクーデリア総督府
    - 総督
      - 行政府
      - バルフォモーリア軍（各エリアガードなど）
        - 魔獣師団（バート）
        - 妖獣師団（フレイア）
        - 近衛師団（ルーク）
      - コバルト親衛師団
        - 猟兵師団（ラセツ）
        - 甲師団（コロッサス）

バート・バルテュークス

種族：ドラゴニュート	兵種：ソードマン

バルフォモーリア帝国スクーデリア統治区司法官。コバルトに次ぐ地位である。後に解放軍に身を投じるリチャードを息子に持つ。誇り高きドラゴニュート。

ルーク・ヘッグマイヤー

種族：ヒューマン	兵種：ソードマン

ルクソドール近衛師団提督。ヒューマンという下層種族にありながら、爵位を持つ。軍人としてコバルトに忠誠を誓う。

タスク・ブレストレート

種族：ヒューマン	兵種：ソード・ファイター

親友ブライアンと共に千年戦争末期を戦い抜いた、帝国軍特殊追撃部隊の若き士官。ブライアン暗殺の命を受けている。

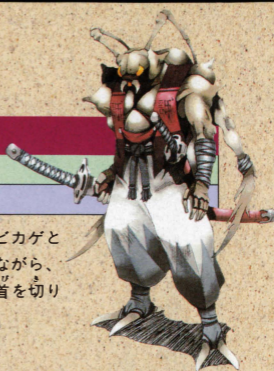
シエナ・ブラフォード

バルフォモーリア帝国総帥。本国から全統治区を指揮する。元老院の者以外にその姿を見た者はいない。

ラセツ

種族：アームドウイング

兵種：ソードマン

猟兵師団提督。トビカゲと同じ師の教えを仰ぎながら、思想の違い故に師の首を切り落とした過去を持つ。

フレイア・ダークウッド

種族：ダークエルフ　兵種：ウィザード

妖獣師団提督。暗黒魔法の強大なパワーによってのみ自らの存在を信じる女司令官。"黒のイリュージョン"の異名を持つ。

コロッサス

種族：マシンヘッド　兵種：ソードマン

遊撃兵団を率いる。コバルトが自らの手によって開発させた"マシンヘッド"と呼ばれる機械兵。千年戦争末期、驚くべき成果を挙げた兵器である。

中隊長アルノス

治安執行部隊兵団長であったが、部下ブライアンの反逆をきっかけに生体研究所に左遷されている。

UNIT DATA―主なユニットデーター

〈データの見方〉

- HP……ヒットポイントを示す数値
- MP……マインドパワーを示す数値
- AP……アタックポイントを示す数値
- DP……ディフェンスポイントを示す数値

●メルトグル

種族　―　兵種　ファイター

HP	12	AP	9
MP	0	DP	6

●ビーストマスター

種族　―　兵種　ファイター

HP	10	AP	10
MP	0	DP	6

●ゲド

種族　ゲド　兵種　ファイター

HP	14	AP	7
MP	0	DP	4

●フィクス

種族　―　兵種　プリースト

HP	12	AP	10
MP	19	DP	7

●トルーパー

種族(しゅぞく) セントール　兵種(へいしゅ) トルーパー

HP	14	AP	13
MP	0	DP	6

●スワームリーチ

種族(しゅぞく) リーチ　兵種(へいしゅ) エア・トルーパー

HP	8	AP	12
MP	0	DP	4

●グランクリード

種族(しゅぞく) リザードマン　兵種(へいしゅ) ソードマン

HP	20	AP	15
MP	0	DP	12

●デミ・ヒューマン

種族(しゅぞく) ヒューマン　兵種(へいしゅ) ？

HP	16	AP	10
MP	0	DP	10

●ボーゲンラウアー

種族(しゅぞく) ダークエルフ　兵種(へいしゅ) アーチャー

HP	20	AP	22
MP	0	DP	11

バルフォモーリア帝国軍ファイル

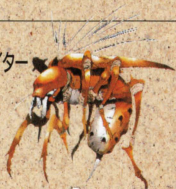
●ペガサスナイト

種族 ウイング・ケンタウロス　兵種 エア・トルーパー

HP	32	AP	24
MP	0	DP	12

●ファンケルン

種族 ジャイアント・ビー　兵種 エア・ファイター

HP	24	AP	30
MP	0	DP	11

●スケルトン

種族 アンデット　兵種 アンデット・ファイター

HP	5	AP	50
MP	0	DP	24

●ニンジャハウンド

種族 アームドウイング　兵種 ファイター

HP	27	AP	24
MP	0	DP	9

●ネクロマンサー

種族 ヒューマン　兵種 ウイザード

HP	50	AP	38
MP	45	DP	36

●ウィザード

種族　ー　兵種　ウィザード

HP	34	AP	22
MP	30	DP	12

●デライツァート

種族　ヒューマン　兵種　ファイター

HP	24	AP	25
MP	0	DP	11

主な兵種解説

FIGHTER ●ファイター●

ユニットとしてはオールマイティーなポテンシャルを持つ。
どのタイプの兵種にもまんべんなく攻撃できるが、
魔法耐性にはいささか難アリ。

TROOPER ●トルーパー●

平地ではその機動力が武器。ランス、スピアの持ち替えにより
接近、遠隔の両方の攻撃をする。

SWORDMAN ●ソードマン●

機動性はかなり落ちるが、その攻撃力、防御力の高さは
部隊内でも攻撃の要となる。

ARCHER ●アーチャー●

防御力、移動力に不安はあるが、
ボウガンから繰り出す遠隔攻撃は欠点をカバーする。

WING-FIGHTER ●ウイングファイター●

ウイングファイター飛行力を生かした機動性が特長。
トルーパー系と同様の武器を扱う。

●カラス

種族 アームドウイング 兵種 エア・トルーパー

HP	42	AP	25
MP	0	DP	14

●ヴァウアー

種族 マシンヘッド 兵種 マシン・エア・トルーパー

HP	40	AP	35
MP	0	DP	32

AIR-TROOPER ●エアトルーパー●

トルーパーが、より高い機動性をもったユニット。
対空ユニットには防御力のアマさを露呈する。

SORCERER ●ソーサラー●

ロウ系のユニットの魔法使いの総称。
風、水系の魔法を使いこなす。

WIZARD ●ウィザード●

カオス系の魔法使いで、火、土系などの多くの強力な
攻撃魔法を得意としている。

NURSE ●ナース●

回復魔法を得意とするユニット。
攻撃力は0なので、戦線の後方より戦闘に参加。

MACHINE HEAD ●マシンヘッド系●

総督コバルトの手によって開発された機械兵団。
通常の部隊構成と同じように機能するように各兵種がある。

オペレーションマニュアル

最高の称号『フェダーイン』でエンディングを迎えるには？　戦略と戦術がアナタの部隊をかえる！

ミッションとリブラ値の関係

部隊に与えられるリブラ値は常に変化する。ある戦闘を終了させ、ミッションエンド画面でリブラ値の変化があるわけだが、その時に入ったポイントがプラス方向だと“よりロウ”、マイナス方向が“よりカオス”的な行動をしたと評価される。

ミッションを成功させることによってボーナスポイントが“プラス”され、そこに倒した相手（敵ユニットの数）を殺したことへの“マイナス”ポイントが合わされ、その収支がプラスであったら、その戦闘では『ロウ』的な働きをしたことになる。ロウを目指すなら、無益な殺生はできるだけ避けた方が得策であろう。

ミッションをどう戦闘に反映させるかは、指揮官（つまりプレイヤー）の判断に委ねられる局面もある。解放軍の都合によって、漠然と示される『MISSION』に対し、どう対処するかは、実際に戦場でユニットに指示を出す指揮官の裁量であろう。その裁量こそがリブラ値にはねかえるのだ。

属性と部隊編成

リブラ値によって、わが遊撃部隊に『称号』が与えられる。その目安として、ロウ（秩序）・ニュートラル（中立）・カオス（混沌）と、3つの属性がある。

各キャラクターも属性（戦闘に対しての考え方）を持っていて、遊撃部隊の属性によりキャラ自身がこの部隊でやっていけないと判断すると、仲間にならなかったり、部隊を去っていたりする。ロウとカオスを行ったり来たりしていると、いつまでたっても部隊が固定しないことになる。

フェダーインばかりが革命成功ではない！

フェダーインで終わることが最終目的ではない。自然体にいかに革命を成功させるか！が重要なのである。ジェノサイド（カオス最上級の称号）でも革命を成功させることができるのだ。ロウかカオスか、プレイヤーの信念がエンディングを変える！

戦術編

敵の攻撃目標を読め！

敵のユニットはその場での最善手を仕掛けてくると考えたい。つまり効果的にこちらが困るように困るように攻撃をしてくるのだ。例えば、射程内にブライアンやアインがいると積極的に歩を進めてくる。瀕死状態の味方ユニットや回復系のキャラに対しても同様であり、射程内においてはユニットの重要度の高い者に襲いかかってくる。

どの味方ユニットが狙われるかを予測し、こちらの番手でも先手で最善手を打っておきたい。

ユニットの兵種を活用せよ

ユニットの兵種によって攻撃したとき（守備側でも）のダメージが違うことも頭においておくとベターだ。例えば、アーチャー系→飛行ユニット系はアーチャーが有利の様な天敵関係が存在している。これを活用すれば、不利なレベル差を補うことができるはずだ。

魔法耐性をチェック！

魔法の属性による防御力も重要だ。せっかくマインドパワーを消費して攻撃するのだから、敵のステイタスを見てどの系統の魔法に弱いかをチェックしておくことも戦術上のポイントだ。

Many thanks to all the FEDA club members for the enthusiasm, for the encouragement on us during the long long way to create FEDA and for the patience to wait until the birth of FEDA on earth.

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。またごく稀に、強い光の刺激や、点滅をうけたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。またテレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

FEDA CLUB

第２次会員募集のお知らせ

キミもフェーダを応援しよう

キミもフェーダのファンクラブに入会しよう。「第2次入会希望」と明記して下記の住所までハガキを　ろう。会費は無料、定員になり次第、締め切ります。

特典

- 会員証発行！……ＩＤナンバーが刻印されたカードが手元に！
- 会報が届く！……フェーダの最新情報やマル秘情報満載の『FEDA EXPRESS』
- イベントなどの優先招待、グッズプレゼントなど、盛りだくさんのお楽しみ！

●お申込先　住所、氏名（フリガナをつけて）、年令、電話番号を明記して下さい。

〒130 東京都墨田区東駒形3-3-10 ㈱やのまん
ゲームソフト事業部「FEDA CLUB」事務局 あて

ゲームエンターテイメント革命宣言
(株)やのまん
〒130 東京都墨田区東駒形3-3-10